

# Nouvelles technologies le risque de fracture générationnelle

Serge Tisseron[1]
Psychiatre et psychanalyste

Quand on pense aux difficultés soulevées par les nouvelles technologies, ce sont les contenus qui viennent à l'esprit. La télévision ou les jeux vidéo imposeraient des modèles qui supplanteraient rapidement ceux des parents dans l'esprit des enfants. Ce risque est en réalité très relatif : les modèles auxquels assiste l'enfant semblent moins importants pour lui que ceux dans lesquels il est lui-même impliqué. Une scène vue à la télévision ou au cinéma n'a jamais le pouvoir de déclencher à elle seule un comportement d'imitation dans la réalité si ce comportement entre en conflit avec les valeurs que les parents ont transmises à l'enfant. Et on comprend que ce soient les enfants les plus démunis sur le plan des modèles parentaux qui aient le plus tendance à chercher leurs repères de socialisation sur le petit écran.

En revanche, la relation privilégiée que les jeunes développent aujourd'hui avec les nouvelles technologies les introduit précocement à un rapport nouveau à eux-mêmes, aux autres et au monde. Il s'agit véritablement d'une nouvelle culture et, à défaut de la comprendre, un grave risque de fracture générationnelle nous guette. Cette nouvelle culture engage au moins dix domaines différents.

## *Etre remarqué plutôt qu'aimé*

Aujourd'hui, sur Internet, chacun peut dévoiler des pans de son anatomie ou de ses pensées secrètes à des millions d'inconnus, ou bien jouer à cache-cache derrière un pseudonyme ou une identité d'emprunt. Ce désir, que j'ai désigné sous le terme d'« *extimité* »[2], est inséparable de l'intimité dont il constitue en quelque sorte l'autre facette. A ce titre, il n'a pas attendu les nouvelles technologies pour exister même s'il est poussé en avant par leur explosion. Preuve en est que Cindy Sherman en a anticipé les expressions actuelles dès les années 1970.

Le désir d'extimité tente de répondre à deux questions : « *Qu'est-ce que je suis ?* » et « *Qu'est-ce que je veux ?* ». Ces deux questions, qui témoignent du désir de se connaître davantage, renvoient en fait à une seule et même préoccupation : « *Comment me plaire ?* ». La question « *Comment plaire aux autres ?* » ne vient que dans un second temps.

La preuve ? Un site créé comme une plaisanterie à la fin de l'année 2000, s'est transformé en l'espace de trois ans en une entreprise commerciale extrêmement rentable puisqu'elle rapporte plusieurs millions de dollars par an ! Chaque visiteur est invité à déposer une photographie de lui afin d'être « *noté* » par tous les internautes qui le souhaitent. Plus de dix millions de personnes à travers la planète jouent ainsi à estimer, de 1 à 10, les images de leurs congénères, et plus de quatre millions - pour la plupart âgés de 18 à 24 ans - ont envoyé leurs photos sur celui de ces sites le plus fréquenté[3]. Les commentaires y sont souvent acerbes, mais cela ne dissuade pas les postulants, bien au contraire !

C'est que les conditions de l'estime de soi ont évolué. Alors qu'il y a encore vingt ans, l'important pour le plus grand nombre était d'avoir une valeur reconnue conforme aux modèles ambiants, serait-ce au prix d'une certaine hypocrisie, l'important est aujourd'hui de se faire d'abord repérer comme différent. « *Dans mon école, je suis le meilleur en provocation* », me disait un enfant de neuf ans. Il aurait pu ajouter, si son niveau culturel le lui avait permis : « *je suis un artiste dans mon domaine* ». J'ajouterai « *un funambule* », car la provocation est un exercice périlleux ! L'important est moins d'être valorisé par le regard d'autrui que d'être gratifié par l'intérêt qu'on leur porte. Le but est d'abord de se prouver qu'on peut intéresser, être aimé viendra plus tard.

Mais Internet n'est pas seulement ce lieu où chacun cherche à accroître l'estime qu'il se porte. Il est aussi celui où beaucoup tentent de la guérir. L'internaute qui installe une image de lui sur un site d'évaluation tente d'échapper à la fois à la représentation d'un soi grandiose et à l'image d'un parent trop idéalisé. Il renonce au soi grandiose en acceptant de montrer de lui des aspects problématiques et a priori « *non aimables* », pour s'apercevoir finalement qu'il n'est pas si dramatique de ne pas être « *parfait* ». Et il tente d'échapper au jugement écrasant d'un parent idéalisé en multipliant ses interlocuteurs et en envisageant a priori qu'ils se valent tous.

1. Ce texte résume la conférence faite le 10 juin 2006 au Colloque organisé par le Professeur Michel Soulé sur le thème : « *L'enfant et le virtuel* » (Maison de la Chimie).
Il est développé dans Tisseron S.(2006) *L'enfant au risque du virtuel*, Paris : Dunod.

2. Tisseron Serge, *L'intimité surexposée*, Edition Ramsay, 2001, Réédition Hachette 2003.

3. *Courrier International* N° 713 du 1er au 7 juillet 2004, p. 51.

## Le « stade des écrans » et la multiplication des identités

Avec le développement des caméscopes, les jeunes ont aujourd'hui pris l'habitude de se voir sur l'écran du téléviseur ou de l'ordinateur familial, à tel point que les technologies du numérique risquent bientôt de remplacer le traditionnel « *stade du miroir* » par un « *stade des écrans* »[4]. Le premier désigne, depuis les travaux de Jacques Lacan, le moment où le jeune enfant découvre avec surprise son image dans un miroir qui lui fait face. Ce reflet inversé - la moitié gauche du visage est vue comme sa partie droite et *vice versa* - a longtemps constitué pour chacun la seule image qu'il puisse avoir de lui-même. Mais aujourd'hui, les enfants ont très tôt affaire à une autre image de leur apparence. Il s'agit de celle que leur renvoient les photographies et les films faits par leurs parents.

Or cette image là, contrairement à celle du miroir, n'est pas inversée. Il en résulte que tout enfant, aujourd'hui, n'a plus seulement affaire à une image de lui-même, mais à deux. D'un côté, celle que continuent à lui renvoyer la surface dormante des eaux, les objets de métal poli et les miroirs des appartements ; et de l'autre, celle des écrans d'ordinateurs, des caméras et des téléphones numériques.

Le rapport de chacun à son image en est évidemment bouleversé. L'enfant qui grandit en ayant deux images différentes de lui-même pense facilement qu'il pourrait en avoir beaucoup plus. Mais quand les représentations de soi se multiplient, l'identité ne s'attache plus à aucune. Sous l'effet de la généralisation de la photographie familiale et des nouvelles technologies, les jeunes rattachent ainsi beaucoup moins leur intimité et leur identité à la représentation visuelle d'eux-mêmes.

## Avancer masqué : un nouveau marivaudage

Les jeunes grandissent aujourd'hui dans un environnement médiatique où le rapprochement sexuel paraît aller de soi. Cette banalisation ne rend pas pour autant son accomplissement plus facile, bien au contraire. Le garçon craint de ne pas aller assez vite ou de s'y prendre mal, tandis que la fille pense qu'elle doit tout accepter de peur que le garçon la quitte et « *aille en voir une autre* ». Alors, les uns et les autres ont recours à des stratégies qui mettent provisoirement à distance les corps et favorisent l'échange verbal. Les communications par MSN jouent à merveille ce rôle. Parler sans se toucher, ou plutôt jouer à se toucher avec des mots plutôt qu'avec des gestes, tel est ce que les adolescents apprennent sur Internet. Leurs parents ont fabriqué le poison d'une pornographie insidieuse qui envahit jusqu'aux panneaux publicitaires de nos villes, il ne restait plus aux jeunes qu'à inventer le contre poison : c'est ce qu'ils ont fait en développant un usage d'Internet que rien ne laissait prévoir !

Ils réinventent les plaisirs des masques et du marivaudage.

## La relation aux images modifiée par leur pratique

Aujourd'hui, les images ne sont plus seulement ce qu'on regarde, mais ce qu'on fabrique. Chaque adolescent réagit à ces nouvelles possibilités en fonction de son histoire personnelle et des ressources psychologiques dont il dispose. Deux situations extrêmes sont actuellement mises en pratique sous nos yeux.

D'un côté, certains jeunes ont acquis aujourd'hui très tôt la conviction que les images ne sont pas des reflets de la réalité mais des constructions. Ces jeunes ne se posent plus guère la question qui préoccupait si fort leurs aînés : les images sont elles « vraies » ou « *fausses* » ? Ils l'ont remplacée par une nouvelle interrogation qui a l'avantage de corespondre aussi bien aux documentaires qu'aux fictions : ils se demandent dans tous les cas comment elles ont été fabriquées. D'où leur intérêt pour les *making of*, ces programmes qui accompagnent aujourd'hui la plupart des films sortis en DVD et qui expliquent les trucages et les effets spéciaux. Ce questionnement est en outre encouragé chez eux par le fait qu'ils deviennent eux-mêmes des producteurs d'images, notamment de celles qu'ils mettent sur leurs blogs.

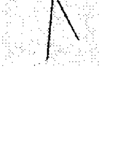
Mais les nouvelles technologies peuvent être utilisées à l'opposé dans des pratiques où se cultive la confusion des images. Il s'agit notamment de ce que l'on appelle aujourd'hui le *happy slapping*. Il s'agit d'agresser un camarade, un enseignant ou un inconnu et de faire filmer la scène sur un téléphone mobile par un camarade afin de pouvoir la montrer dans son collège, sa cité, voire sur Internet.

Les adeptes du *happy slapping* sont des adolescents très particuliers qui ressentent de la violence à l'intérieur d'eux sans être capables de s'en faire une représentation mentale. Lorsqu'ils fabriquent un film dans lequel ils sont auteurs d'actes violents, ils visualisent d'abord pour eux-mêmes cette violence, et ils pensent que c'est aussi un bon moyen pour imposer leur supériorité aux autres. Autant dire que ces jeunes n'ont pas intégré la notion de fiction et de jeu théâtral. Ils ne voient pas les images comme des espaces de mise en scène et de trucage, mais comme le pur reflet de ce qui se serait passé pour de vrai. C'est pourquoi il est urgent d'aider tous les jeunes à concevoir les images comme des espaces de création et d'échange, en famille ou entre copains. Des espaces où la violence a certes sa place, mais comme une figuration, et pas comme une réalité.

## De nouveaux rituels

Le passage à l'adolescence n'est plus symbolisé aujourd'hui par aucune cérémonie ni aucun rituel. Si les filles continuent de bénéficier de celui que constitue l'apparition de leurs règles, l'absence de rite de passage de l'enfance à l'âge adulte se fait cruellement sentir chez les garçons. Les rituels religieux (comme

4. Tisseron S., *Les Bienfaits des images*, Paris, Odile Jacob, 2002.



la première communion et la communion solennelle) ont disparu, tout comme le conseil de révision - avec la visite collective au bordel qui lui succédait -, les épreuves diverses organisées dans les campagnes à l'occasion des fêtes de la St Jean ou du solstice - comme la montée au mât -, les bizutages collégiens et universitaires, et bien entendu le service militaire. Or le passage de l'enfance à l'adolescence, puis à l'âge adulte, est un moment difficile et important pour les jeunes et ce moment, ils éprouvent le besoin de le symboliser. C'est pourquoi, à défaut d'autre rite, ils le font à travers des rituels d'images. Les jeux vidéo, qu'ils soient pratiqués solitairement ou en réseau, en constituent un.

## *Faire plusieurs choses à la fois : éloge du papillonnage*

Lorsque l'écriture et la lecture étaient les supports privilégiés d'apprentissage et de communication à distance, il était difficile d'envisager de faire plusieurs choses en même temps. Ceux qui lisaient des livres de la première page à la dernière étaient considérés comme adaptés alors que ceux qui avaient tendance à passer d'un livre à l'autre et à n'en finir aucun étaient considérés volontiers comme inadaptés.

Aujourd'hui, le modèle n'est plus de faire une seule chose à la fois et de la faire le mieux possible, mais de pouvoir en faire plusieurs en même temps... en espérant qu'aucune ne soit trop mal faite et sans rêver qu'aucune ne soit faite parfaitement ! Le modèle de ce fonctionnement est bien entendu celui de l'ordinateur. L'ordinateur ne fait pas plusieurs choses à la fois, mais il consacre un peu de temps à chacune des tâches qu'il doit réaliser en simultané de telle façon qu'on peut avoir l'illusion qu'il fait plusieurs choses en même temps. C'est la même chose aujourd'hui pour certains jeunes qui donnent l'impression d'écouter de la musique, de regarder la télévision et de faire leurs devoirs en même temps. En fait, leur attention et leur imagination sautent de l'un de ces domaines à l'autre.

## *Connaître tout un peu*

La culture de l'écrit avait encouragé l'idéal d'une connaissance en profondeur. Nous vivons au contraire aujourd'hui dans le règne du bricolage généralisé et de la connaissance parcellisée. Non seulement plus personne ne rêve de connaître à fond aucun sujet, mais chacun est porté par l'idéal de savoir un peu sur tout.

Les médias se sont adaptés à ces attentes. Mais étant donné l'importance qui est la leur, cette « *adaptation* » constitue une formidable courroie de transmission et d'amplification du phénomène. Par exemple, la nouvelle maquette du journal *Le Monde* consacre plus de place à plus de sujets différents et a considérablement réduit la part de ce qui constituait à l'origine la particularité de ce journal, à savoir la place donnée aux sujets d'importance nationale et internationale.

Ce qu'on appelle les « sujets de proximité » fleurissent.

L'aire de la télévision captée par chacun sur son téléphone mobile va évidemment amplifier ce phénomène. Chacun ira chercher des informations qui intéressent plus précisément, et ces informations auront forcément un format court adapté à une consultation rapide, éventuellement dans un transport en commun, entre deux rendez-vous ou même au cours d'un repas ou d'une promenade. En effet, notre téléphone pourra nous prévenir que l'information que nous désirons est disponible et peut être consultée en quelques secondes.

A l'idéal d'une connaissance approfondie de tous les sujets telle que la Renaissance et l'Humanisme l'avait développée, s'était substitué au XIX^e^ et XX^e^ l'idéal d'une connaissance limitée dans la durée et l'espace, mais particulièrement pointue. Aujourd'hui, l'idéal du « *tout un peu* » se généralise.

## *Etre partout - et tout - à la fois*

Lorsque l'écriture était le médium privilégié, il en résultait pour l'identité certains caractères que de nombreuses générations ont partagés : l'homme qui écrit est à un seul endroit à la fois et il a tendance à raisonner en catégories qui s'excluent. Son monde est volontiers en noir et blanc comme les caractères imprimés sur la page. Ce monde est celui du « *ou bien, ou bien* ».

L'homme actuel est contraire celui de l'ubiquité. Grâce à son téléphone mobile, il peut se trouver dans plusieurs espaces à la fois : c'est la « *ubiquity génération* ».

L'ubiquité ne consiste pas seulement à pouvoir être à plusieurs endroits en même temps, mais aussi à pouvoir être dans chacun de ces lieux sous la forme de plusieurs avatars différents. C'est ce qu'on trouve dans des jeux vidéo ou un même joueur peut faire jouer plusieurs de ses avatars en même temps. Etre partout à la fois devient « *être tout* » à la fois.

La plus grande jouissance est évidemment de concilier des états apparemment totalement contradictoires. Dans le film *Matrix*, le héros est à la fois vivant et mort, puisque son corps de chair doit être mis en état de mort apparente pour que son double numérique puisse sauver le monde. De la même manière dans le film *Une histoire violente* de David Cronenberg[5], le héros est à la fois un tueur professionnel particulièrement violent... et un mari et père parfait menant tranquillement une vie de barman dans une gargote.

Et dans les jeux vidéo en réseau, le même joueur peut jouer en même temps plusieurs rôles différents et contradictoires.

Cette technologie retentit sur sa relation au monde. La preuve s'en voit aujourd'hui dans la manière dont sont valorisés certains profils politiques. Il y a vingt ans, le compliment adressé à un personnage politique était de lui dire qu'il n'était « *ni de droite, ni de gauche* ».

5. Cronemberg David, « *A history of violence* », 2004.

C'est ce qui fut dit en son temps du Général de Gaulle. Aujourd'hui le compliment serait plutôt de dire d'un homme politique qu'il est à la fois de droite et de gauche. Par exemple, qu'il a un programme économique de droite, mais une sensibilité de gauche, ou le contraire, bref qu'il est à la fois l'un et l'autre, qu'il est une sorte d'hybride qui réunit les contraires et se trouve sur plusieurs terrains en même temps. Bref, ce qui était condamnable dans la culture de l'écrit est devenu compliment dans la culture du virtuel !

## *Un éternel présent*

De la même manière, les catégories temporelles tendent à s'effacer. Chaque événement est visualisé dans le présent. Celui-ci peut être indexé au temps zéro qui est le moment que nous vivons, mais il peut l'être à un temps T-10 c'est-à-dire dans le passé, ou au contraire à un temps T+10, c'est-à-dire dans l'avenir. La relation à la durée est moins perçue comme un déroulement que comme une juxtaposition. Cette perception nouvelle de la durée comme juxtaposition d'instants présents correspond d'ailleurs tout à fait à la façon dont les jeunes perçoivent aujourd'hui leur avenir : juxtaposition de lieux d'habitations différents situées dans des régions - voire des pays - différents, juxtaposition d'activités professionnelles, voire de partenaires. Aucun jeune ne grandit plus aujourd'hui en pensant que sa vie s'organisera avec un passé, un présent et un futur. Elle le fera comme une succession de moments présents.

## *S'engager, se désengager : la primauté de l'action*

Il est courant de dire que l'enfant confronté à une difficulté ou à un problème a tendance à se mettre en action trop vite et à ne pas prendre le temps de réfléchir. L'adulte au contraire aurait la capacité d'analyser la situation, de faire une hypothèse et d'adapter son comportement en fonction de ce qu'il imagine. Mais la nouvelle culture du virtuel nous engage tous à réagir de la première de ces façons. C'est la méthode inductive, qui remplace la traditionnelle méthode hypothético déductive.

Chacun est invité à tâtonner et à essayer toutes les possibilités qui s'offrent à lui. C'est bien sûr le cas dans nos relations aux machines nouvelles auxquelles nous avons à faire. Nous ne pouvons apprendre à nous en servir que si nous agissons d'abord sur elles... pour réfléchir ensuite aux effets que nous avons produits. Impossible aujourd'hui de mettre en route une machine et de l'utiliser correctement en prenant le temps de lire le mode d'emploi. Il faut faire d'abord et réfléchir ensuite.

Mais cette attitude a également son équivalent dans la vie sociale. Les propositions qui nous sont faites s'accompagnent de plus en plus de la nécessité de rendre une réponse urgente. A tel point qu'il est aujourd'hui plus adaptée de dire oui à toutes... quitte à se désengager plus tard, plutôt que de prendre le temps de réfléchir à chacune. Car cette seconde attitude pourrait facilement être interprétée comme une forme de doute équivalent à un refus potentiel.

Il est difficile de dire si les technologies numériques ne font qu'accompagner cette transformation et dans quelle mesure elles sont à son origine. Il est certain que les technologies numériques façonnent nos habitudes de penser et de réagir d'une façon qui va totalement dans ce sens. De nombreuses propositions sociales obéissent aujourd'hui à la règle de la nécessité d'une action rapide. Le risque est que si on prend le temps de bien y réfléchir, l'opportunité aura disparu.

Peut-on en déduire que les technologies du numérique nous encourageraient tous à rester dans une logique enfantine caractérisée par la mise en action immédiate et l'abandon de la démarche hypothético-déductive au profit d'une attitude inductive généralisée ? En fait, vouloir désigner l'une de ces attitudes comme enfantine et l'autre comme adulte n'a tout simplement plus de sens. Nous ne sommes plus invités à raisonner de la même manière parce que le monde a changé, et ce qui était hier la norme serait aujourd'hui une attitude inadaptée et handicapante.

## *En conclusion*

Nous voyons que si les jeunes, aujourd'hui, sont ceux chez lesquels les changements sont le plus visibles, nous y sommes tous pris.

Les observer, ce n'est pas seulement mieux connaître les adolescents d'aujourd'hui, c'est aussi apprendre à nous voir nous-mêmes autrement. ▩